タイトル	マリオゴルフ64
発売元	任天堂
発売日	発売中
価格	6800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1〜4人
備考	振動・64GBパック対応

みんなはもうゴルフ道を極めたかな。ゴルフ道を極めるということは、心・技・体すべてを極めるどいうことだぞ。『マリオゴルフ64』のきれいなコースで心を洗い、微妙なボタンのタイミングで技をみがき、振動パックのブルブルで体を鍛えよう（何のこっちゃ）？

いよいよ今月は最終攻略だ。準備はいいかな？

ついにクッパまでゲットして登場キャラを全部ゲット。あとはGB版のキャラだけだ

全キャラで完全制覇をめざせ!!

『マリオゴルフ64』で遊べるキャラは全部で17人（『マリオゴルフGB』のキャラ4人を含む）。もう全員ゲットしたかな？ ゲットの仕方はドリテクのページを参考にしてもらうとして、全部のキャラでコースを攻略しないと、『マリオゴルフ64』を遊び尽くしたと言えないぞ。キャラによって持ち球や飛距離が違うので、同じコースでも全然違う攻めかたが必要になるのだ。今月号ではリングショットのコース3とコース4、テレサバレーとマリオスター、それにパターコースのピーチキャッスルを攻略しているぞ。先月、先々月の攻略記事も参考にして全キャラ、全コース制覇をなんとか成し遂げよう。その時君はゴルフ道を極めた者としてマスターオブゴルフ（ゴルフの達人）と呼ばれるのだ。

ホールインワンより難しいアルバトロスは1度も記録できなかったのだ

これで全キャラゲットだ!!

ドンキーコング

球筋：フェード　**飛距離**：275ヤード
特長：片手打ちにもかかわらずかなりの飛距離があるドンキーコング。風にもよるけどドンキーコングならほとんどのロングホールで2オン可能だろう。これくらい飛距離があるとゴルフがホントに楽だよね。

メイプル

球筋：ストレート　**飛距離**：245ヤード
特長：ストレートでなすなおな球筋なので、プレイしやすい。同じストレートボールのヨッシーよりは飛距離があるが、その分ミートエリアの幅が狭くなるので、一長一短だ。このあたりはお好みで自分が使いやすいキャラを選択しよう。

クッパ

球筋：ドロー　**飛距離**：280ヤード
特長：ドンキーよりもさらに飛距離が長いクッパ。パワーショットを使えば1オンするミドルホールもたくさんあるぞ。その分取り扱いもシビアで、ミートエリアのセンターをはずすと、ボールが狙いと大きくはずれるのが難点だ。

リングコース徹底攻略

今月はコース3·4の全12ホール

今月はコース3·4の全12ホールを紹介しよう。さらに難易度は高くなっており、キャラの飛距離や持ち球によって有利、不利がハッキリと出るホールもあるぞ。まさにピンポイントでのショットを2打、3打と続けていくことが要求されるのだ。特にアプローチとパッティングの上達はリングコース攻略にはかかせないぞ。

ありじごくバンカー

1打めはとにかくフェアウエイの平らなところをキープしよう。2打めをリングの前後に落とし3打めのバンカーショットがポイントだ。バンカーからは残りの距離の倍の距離を打つくらいのつもりで思い切っていこう。

手前のサボテンに気をつけて2打めを打とう

サボテンの すきま

1打めは必ずファウエイキープのこと。2打めは細長いバンカーの左ギリギリのフェアウエイに落とすのがベストだ。グリーンにのらなくてもあと2回打てるので、サボテンの位置にだけ気を付けて気楽に3打めを打てばいい。

ここからフックボールが打てれば理想的だが

ピラミッドの せなか

1打めを200Y付近のフェアウエイ左ギリギリに落とそう。ここからリングの左端を狙って2打めを打てばグリーン方向だ。白い砂地のところはすべてOBなので、2打めは打ち上げの分も見込んで必ず大きめのクラブで打とう。

フックボールが持ち玉のマリオはやや不利だ

ターゲットの どまんなか

1打めで3つのリングを一気にクリアしよう。距離の目安は140Yなので、風に気を付けて狙いを定めよう。2打めは打ち上げのバンカーショットになる。残りの距離の倍打つのがだいたいの目安。ピンの方向に気を付けてね。

これくらい思いきって打っていいのだ

いわにむかって うて!

バンカーのある右の小さな島からだと、2打めをリングに向かって真っ直ぐ打てるぞ。リングはかなり高い位置にあるので大きめのクラブで打とう。3打めのウエストエリアからのショットは無風だと残り距離の1.5倍が目安。

正面の岩山に向かってドカーンと打っていこう

すなやまの てっぺん

1打めは無難にフェアウエイをキープして、2打めでリングをクリアしよう。飛距離のあるキャラなら山の上まで打って3打めを打つこともできる。安全にいくなら3打めで一度フェアウエイにもどして4オン1パットを狙おう。

飛距離があれば山の上まで打っていく攻めもある

ドーナツの あな

1打めはリングをクリアしてバンカーからのショットで勝負するか、バンカー手前に止めてアプローチで勝負するかのいずれか。グリーンは平らなので、パッティングはそれほど難しくないはず。アプローチの距離感の勝負。

この位置に落とすのが結構難しかったりして

いわかべ スレスレ

1打めでまずは左山すそのリングをクリアする。この時あまり打ち過ぎると2つめのリングが狙えなくなるので、飛距離は200Y前後に押さえよう。2つめのリングをクリアして、ラフからの3打めのショットがポイントだ。

2打めのことを考えて1打めを打たないとね

バンカーへ ダンク!

280Y打てれば1打でリングをクリアできるが、ほとんどのキャラは2打めでリングを通すことになる。この時できるだけリングの先をねらってバンカーを避けよう。もしバンカーにボールがめり込んでいたらほぼノーチャンス。

いわゆる目玉の状態。これだと厳しいぞ

たにぞこへ おっことせ!

谷底のバンカーへ向かって一気に打ち下ろせば3つのリングをクリアできる。距離の目安は145Yだが、キャラの持ち球によって微妙に違うので要注意。2打めのアプローチはグリーンの傾斜をよくチェックして打とう。

一番上のリングははずしやすいので要注意だ

やまはだの 3アーチ

とにかく斜面におかれた3つのリングを順番にクリアしていこう。1つめのリングの位置が低いので、1打めは低めの球で攻めて2つめのリングの手前あたりに落とそう。2打めはボールが左に飛ぶのでできるかぎり右狙いで。

この斜面だと球が左に飛んでいくので注意

たいが ジグザグ

1打めは1つめのリングに向かってショット。この時必ず上の段までボールを打つこと、斜面に残すと2打めが非常に難しくなる。2打めもリングを越えて、フェウエイの平らな所に落とせないと3打めが非常に難しくなるぞ。

3回続けてナイスショットが必要な難コース

はみだしマリオゴルフ

飛距離があるドンキーやクッパが使いこなせると確かにゴルフが楽になる。でも飛距離がある分、ミスショットに対しては非常にシビア。使いこなすのは、かなり難しいぞ。

テレサバレーをゲットするためには1300ポイント、マリオスターにいたっては2200ポイントも必要なのだ。頑張ってポイント稼がなきゃプレイできないぞ。

MARIOGOLF64

テレサバレー徹底攻略

まるで天空につくられたようなキレイなコースだが、コースの周囲は全てOBで、実はタフできびしいコースなのだ。ストレートなホールがほとんどなく、ヘビのように曲がりくねっているホールが多いのも特徴だ。一般的に飛距離があるほうがゴルフには有利だが、飛距離のあるキャラの球の落としどころは狭くなっており、より高度なテクニックを要求される。非常に戦略性にとんだコースだ。

1H PAR4 373Y

210Yから260Yまでが極端に狭くなっているので、手前か奥かメリハリを付けて安全に打っていこう。グリーンにはそれほど傾斜はないので、2オンすればパーは難しくない。

2H PAR4 400Y

右に3つならんだバンカーの左がねらいめ。先にいくほど落とし場所が狭くなるので、風が強い時には無理は禁物。ピンが右だと2打目が谷に落ちやすいので左からせめるのが安全。

3H PAR5 534Y

1打目は、追い風などで310Y打てれば左バンカーを越えて2オンできる。右側の広い場所がねらい目だが、右に打ち過ぎるとキノコが邪魔になって2打めが打ちづらくなるぞ。

4H PAR3 199Y

グリーンは右奥が高くなっており、ピンの位置によっては難しいラインがのこる。距離が長いので向かい風だと飛距離のないキャラはドライバーでもとどかないかも。

5H PAR4 335Y

追い風ならクッパは1打でカップイン可能なホールだが、無理せず200Y打って2オンでいくのが安全。2打目は谷越えなので、ピンの奥を狙って、大きめに打つほうが無難。

6H PAR4 411Y

飛距離のでるキャラなら280Y以上打って一気に奥のフェアウエイを狙おう。でなければ、斜面に気を付けて260Yまたは240Y付近の平らな場所に1打目を落としていこう。

7H PAR5 546Y

1打目、2打目とも落とし所の左右にバンカーがあるので気を付けて打とう。ポイントはグリーン手前の3本のきのこ。ショットがきのこに当たらないように注意してグリーンを狙え。

8H PAR3 136Y

谷越えのショートホール。手前が狭く、奥が広いので、飛距離のでるクラブで打っていった方が安全だ。グリーンも傾斜がきついので、ピンの位置によってはかなり難しくなる。

9H PAR4 402Y

ヘビのように曲がったコースで飛距離のでるキャラほど落とし場所が狭い。フェアウエイにある微妙なうねりと、打ち上げであることを意識して2打目を打とう。

10H PAR5 562Y

250Y打てれば谷を越えるが、手前の広いフェアウエイが安全だ。谷越えで一気に2オンも可能だが、バンカーにはさまれた平らな場所から3オンでいくほうが堅実な攻め方。

11H PAR4 357Y

クッパで追い風なら1オン可能だが、無理せずバンカーの右側をねらおう。このあたりからの2打目が爪先下がりのショットになってボールが右に飛びやすいので注意しよう。

12H PAR3 152Y

打ち上げの分を見込んで大きなクラブで打とう。ここのグリーンは、ピンの斜めからだとパッティングラインが読みにくい。真横か真っ正面ならまっすぐのラインで打てる。

13H PAR4 396Y

1打目は200Y付近の広い場所が安全だが、2打目が難しい。1打目、2打目いずれかが谷越えになるので、使用キャラの飛距離と自分の腕前を考えてクラブを選択するしかない。

14H PAR4 391Y

なんとこのホールもクッパなら1オンしてしまう。だけどねらい目はバンカー手前の220Y付近。右の広い場所は安全だけど、2打目の距離が長いのであまりおすすめできない。

15H PAR3 170Y

奥がとても高くなったグリーンはかなりの傾斜。ピンのヨコからだとほとんど入らないだろう。最初のパットは距離を合わせるだけにして、2打目で入れるように集中しよう。

16H PAR4 407Y

6つの島で構成されたコース。それぞれの島に小山があるので、小山をさけて2打目が打てる場所をねらおう。左のキノコが2本はえた島の奥ギリギリがベストポジションだ。

17H PAR5 484Y

飛距離のでないキャラでも正面にまっすぐ打っていけば2オン可能なロングホール。ただし2打目を打つときに障害物にあたる可能性も高いぞ。右から回っていくのが安全だ。

18H PAR4 380Y

平らな場所が広い右側のフェアウエイを狙おう。200Y付近か260Yより先の平らな場所が狙いめだ。このグリーンもラインが読みづらいので、2パットで入れるつもりでいこう。

マリオスター徹底攻略

マリオシリーズに登場するキャラを見事にレイアウトして仕上げたコースだ。とにかく見ているだけで楽しくなってくる。でも、コース攻略は非常に難しく、かなり狭い場所に正確にボールを落とせないと、ハイスコアは望めない。ハイレベルだけど、楽しいホールがいっぱいだ。実際のゴルフにもこんなコースがあったらいいよね。どこかのゴルフ場でこのコースをそのまま再現してくれないかなあ。

1H PAR4 338Y

ヨッシーの鼻のところにグリーンがある。260Y打てれば1オン可能だぞ。2打でいくなら200Y近辺のお腹のところしかない。どちらも落とし所が狭いので風に注意のこと。

2H PAR4 414Y

300Y打てれば一気にグリーンのあるテレサまで届くが、左にいる緑の大きなテレサが狙いめだ。テレサをはずしてディープラフに入れると、2オンはほぼ不可能だろう。

3H PAR5 510Y

1打めはハナチャンの一番後足の右220Y付近がベスト。飛距離のあるキャラならここから2オン可能。3打でいくなら体の真ん中のバンカーに囲まれた場所に2打めを落とせ。

4H PAR3 194Y

グリーンが小さく、打ち下ろしで、距離があるため、非常に難しいショートホール。バンカーに入る可能性が高いので、バンカーショットの練習をしておいた方がいいかもね。

5H PAR4 410Y

ドッスンの頭の真上の平らな場所が狙いめ。フェアウエイのまわりはディープラフが広がっており、絶対に入れないように注意しよう。入れるならまだバンカーの方がましだ。

6H PAR3 149Y

距離はないがかなりの打ち下ろしで、グリーンの奥行きがほとんどなく、奥に向かって下っている。グリーンの奥はすぐに池なので必ずピンの手前から攻めること。

7H PAR5 500Y

グリーンを含めてもほとんど平らな場所がなく、どこでも斜面からのショットになるので方向性に注意しよう。260Y打てれば奥のヘイホーまで届いて2オン可能だ。

8H PAR4 346Y

クッパなら1オン可能なミドルホール。普通ならパックンフラワーの茎の平らな場所が狙いめだが左右がとても狭いので注意しよう。ここもディープラフはノーチャンス。

9H PAR4 416Y

2打めの距離が残るが、バンカーに挟まれたクッパのお腹の部分にある210Y付近が比較的ましな狙いめ。グリーンも傾斜がきつくて難しいので、パーならじょうできだ。

10H PAR4 400Y

1打めはノコノコの甲羅の広い部分が狙いめだ。できるだけ平らな部分に落とそう。目玉の部分にあたるグリーンは小さくて難しい。追い風ならクッパで1オン可能だぞ。

11H PAR5 515Y

1打めはキラーが飛び出す大砲の穴のところが狙いめ。2打め以降も平らな所を狙って打っていこう。フェアウエイをはずしてもショット可能な岩場なので気楽にいこう。

12H PAR3 172Y

グリーンは奥に向かって下っているので、ピンの手前にうまく落とせればホールインワンの可能性もあるぞ。ピンの真横か真っ正面に付ければバーディーチャンスだ。

13H PAR4 400Y

安全にいくならクリボウの左足、普通にいくならお腹、勝負するなら250Y付近の右足の平らな所を狙おう。グリーンのうねりも激しいので、2オン2パットなら上々だ。

14H PAR4 380Y

手前から7つ目と8つ目の丸いフェアウエイは平らな場所が広いので、1打めはこのあたりを狙って打とう。センターがくぼんだグリーンはやや打ち上げになっているぞ。

15H PAR4 419Y

300Y以上打てれば一気に奥のゲッソーの平らな所まで飛ばせる。2打目にかなりの距離が残るが、安全にいくなら右の小さなゲッソーを狙って3打め勝負にかけよう。

16H PAR3 195Y

200Y近い飛距離、激しい打ち下ろし、小さいグリーンと非常に難しい。風がキツイとのせることすら困難になるはずだ。池に落ちなければよしとして、アプローチにかけよう。

17H PAR5 520Y

最初のボム兵の平らな所に1打めを落とそう。飛距離のでるキャラならここから2オン可能だが、左のボム兵を狙って3オンでいくのが安全。グリーンはど真ん中狙いで。

18H PAR4 395Y

ルイージとマリオが見事に描かれたコース。2打めに200Y程度の距離が残るが、ルイージの帽子のところに1打めを落とすしかない。3オンのパーなら良しとしよう。

はみだしマリオゴルフ

テレサバレーでは1位になると、なんと2000ポイントも獲得できるのだ。キノピオランドだと50ポイントだから、40倍難しいってことかな？

64ドリーム責任編集の『マリオゴルフ64』の攻略本も発売されるぞ。8月上旬には書店に並んでいる予定なので、攻略につまったらそちらもどーぞ。

ピーチキャッスル徹底攻略

今月はピーチキャッスルを紹介しよう。このコースは、先月紹介したルイージガーデンと同じパターコースだ。アルファベットのJからZまでの文字と?マークがレイアウトされているぞ。今回も全コース1パットを目指したんだけど、ホール2とホール3はどうしても1打では入らなかったのだ。だれかこのコースの攻略ルートを見つけた人がいたら教えてちょーだい。お願い!!

ホール1
まっすぐ打って2クッションでピンを狙う。目安はロングパットにして目盛りを5つ残し。まずは軽く腕ならしのホール。

ホール2
どうしても1パットルートが見つけられなかったホール。とりあえずこの方向に60m打つとあと25cm。くそー!

ホール3
このホールはどう打っても、グリーンだと距離的にピンまで届かない。2打めを打ちやすい場所に残すことにしよう。

ホール4
Mの右上の部分に当ててピンの方向に跳ね返そう。ただし強く打ち過ぎるとOBになってしまうので注意してね。

ホール5
画面写真のようにNの左側にあてて3クッションでピンを狙える。強さはロングパットにして目盛り3つ残しくらい。

ホール6
ミドルで目盛り2つ残しで画面のように打てば1クッションでカップイン。難しいけど水切りショットも楽しいよ。

ホール7
画面のようにPの左側に当てて3クッションでピンを狙うのが簡単だ。ロングで5つ目盛り残しで打つのが目安。

ホール8
2クッションでは1打でカップインしないので、3クッションさせてピン奥の斜面から転がすように狙うとOKだ。

ホール9
Rの右下の部分にこの角度で目盛り2つ残しで、打つとなぜか7クッションでカップに吸い込まれる。弱いとダメ。

ホール10
画面のようにSの右下に当てて4クッションで狙う。ロングにして目盛りを3つ半残しで打てばカップインだ。

ホール11
Tのタテの部分の左に当てて、そこから4クッションでピンを狙おう。目盛りは6つ半残しでぴったり。

ホール12
U字型のコース。コースなりに2クッションでカップインするぞ。ロングで目盛り4つ残しで打てばバッチリだ。

ホール13
画面の方向に合わせてここから5クッションで打つ。最後は斜面を転がす感じで。力加減が難しく、目盛り2つ半残しだ。

ホール14
なんと驚異の8クッションでのカップインを発見。最後はピンをオーバーさせて後ろから入れるのだ。目盛り1つ残し。

ホール15
何度も試して4クッションでやっとカップインできたのがこの方向。目盛りは7残し。力加減は非常に微妙だ。

ホール16
Yの字のタテの部分の右側に当てて3クッションでピンを狙う。目盛りは6つ半から6つ残しで打てば大丈夫だ。

ホール17
たまたまこの方向で60m打ったら、一気にピンのところまで飛び越えてカップインしたのだ。偶然とは恐ろしい。

ホール18
?の左斜め上に当てて、目盛り2つ残しくらいで打てば4クッションでピンに当たって入る。でも確率は約10分の1。